

**PERANCANGAN FILM ANIMASI  
SEJARAH PENYOBEEKAN DI HOTEL YAMATO  
“API JOEANG DWIWARNA”**



**Disusun oleh :**  
Satria Poeji Oetomo  
**0851010031**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”  
SURABAYA – JAWA TIMUR  
2013**

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN FILM ANIMASI SEJARAH PENYOBEEKAN DI HOTEL YAMATO “API JOEANG DWIWARNA”**

**Dipersiapkan dan disusun oleh**

**SATRIA POEJI OETOMO**

**0851010031**

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji  
Pada tanggal : 14 Juni 2013

Pembimbing I

Penguji I

**Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.**  
NPTY. 3851 1130 3531

**Aditya Rahman Y, ST, M.Med.Kom**  
NPTY. 3810 9100 3031

Pembimbing II

Penguji II

**Artika Rachmi F, ST.**

**Fenty Fahminnansih, ST, MMT.**

Ketua Jurusan

Koordinator

**Heru Subiyantoro, ST., MT.**  
NPTY. 3 7102 96 0061 1

**Aditya Rahman Y, ST., M.Med.Kom.**  
NPTY. 3810 9100 3031

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)  
Tanggal : .....  
Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

**Ir. Naniek Ratni JAR., M.Kes.**  
NIP. 19590729 198603 2 00 1

## **PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 14 Juni 2013

SATRIA POEJI OETOMO

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran-Mu ya Allah, atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga atas izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul Perancangan Film Animasi Sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato “API JOEANG DWIWARNA”.

Keterkaitan industri animasi dengan Desain Komunikasi Visual sangat menarik bagi perancang dalam menentukan judul tugas akhir ini. Permasalahan dalam dunia industri animasi jarang untuk mengangkat cerita sejarah perjuangan Indonesia khususnya wilayah Surabaya untuk meningkatkan rasa nasionalisme para generasi penerus. Dalam penyusunan perancangan sebuah solusi didapat dengan sebuah perancangan promosi dengan pendekatan ke target audiens melalui *consumer journey*. Sehingga promosi dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

1. Allah SWT yang mempertemukanku dengan dunia Desain Komunikasi Visual serta Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn, selaku dosen pembimbing saya.
3. Kedua Orang tua saya yang memotivasi saya untuk melanjutkan kuliah.
4. Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom, selaku kordiator Tugas Akhir
5. Remy Fajar K. yang telah membantu mengilustrasikan karakter, *environment*, dan media pendukung.
6. Yonathan K, Arco Pradipta, Septian Tri W. yang telah membantu *take voice* untuk *dubbing* karakter.
7. Sandy F. yang telah meminjamkan komputernya untuk membantu *render* sebagian *scene* animasi.
8. Pihak *stakeholder* Museum Tugu Pahlawan Surabaya yang telah memberi ijin untuk mengangkat cerita sejarah perjuangan Surabaya.
9. Bapak Heru Subiyantoro, ST, MT., selaku KaProgdi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran”.
10. Ibu Ir. Naniek Ratni Jar., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” Jawa Timur.

11. Untuk seluruh Dosen DKV UPN “VETERAN” dan staff pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di UPN “VETERAN” JATIM.
12. Studio 4/6, Mbak Hanna, Teman-teman DKV 07, Teman-teman DKV 08, Teman-teman DKV 09, dan maaf bagi yang tidak bisa saya tulis satu persatu.

Dengan sadar atau tidak, begitu banyaknya kekurangan dalam pertanggungjawaban tertulis ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga pertanggungjawaban tertulis dalam perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 14 Juni 2013

SATRIA POEJI OETOMO

**PERANCANGAN FILM ANIMASI  
SEJARAH PENYOBEEKAN BENDERA DI HOTEL YAMATO  
“API JOEANG DWIWARNA”**

**Satria Poeji Oetomo  
0851010031**

**ABSTRAK**

Perancangan Film Animasi 3D Mix 2D Sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato bercerita tentang perjuangan arek-arek Suroboyo yang memperjuangkan bendera Indonesia dan melawan para penjajah yang telah mengibarkan bendera Belanda setelah proklamasi dikumandangkan. Perancangan film animasi ini dibuat dengan tujuan memperkenalkan dan menumbuhkan rasa nasionalisme tentang cerita sejarah perjuangan bangsa Indonesia kepada generasi muda yang hilang karena kalah bersaing dengan cerita heroik dari luar Indonesia. Para generasi muda di jaman modern ini lebih menyukai film animasi, namun belum ada film animasi yang mengangkat tentang cerita sejarah bangsa Indonesia. Perancangan film animasi sejarah penyobekan bendera di Hotel Yamato ini mengadopsi cerita dari sejarah insiden penyobekan bendera di Hotel Yamato serta penambahan adegan yang lebih dramatis agar penonton lebih terkesan. Perancangan film animasi ini menggunakan teknik 3 dimensi yang dipadukan dengan 2 dimensi, agar animasi 3 dimensi menyatu dengan 2 dimensi maka menggunakan teknik cell shading rendering. Tone warnapun memakai warna hitam putih agar terkesan klasik serta menggunakan warna merah dan biru sebagai efek visual dalam perancangan film animasi ini. Film animasi yang mengangkat cerita sejarah perjuangan merupakan salah satu media pembelajaran yang baru dan lebih komunikatif serta mengasah imajinasi.

**Kata kunci:** film animasi, 3D mix 2D, sejarah

**THE DESIGN OF ANIMATED  
HISTORY OF RIPPING IS THE FLAG IN THE HOTEL YAMATO  
“API JOEANG DWIWARNA”**

**Satria Poeji Oetomo  
0851010031**

***ABSTRACT***

*The design of the 3D Animated Film Mix 2D History Rip flags at the Hotel Yamato tells about the struggle of arek-arek Suroboyo dedicated the flag of Indonesia and against the invaders who have Netherlands flag after the proclamation of the spread. The design of this animated film was made with the purpose of introducing and cultivating a sense of nationalism of Indonesia nation struggle history stories to the younger generation that is lost due to compete with heroic stories. The younger generation in the modern era it is more like the animated film, yet no animated film that raised about the story history of Indonesia. The design of animated history of ripping is the Hotel Yamato flag adopted stories from the history of the incident at the Hotel Yamato rip flags as well as the addition of more dramatic scenes that the audience was more impressed. This animated film design using 3 dimensional techniques combined with 2 dimensional, 3 dimensional animation to blend with 2 dimensions then use cell shading rendering. Tone color wear black and white to color and uses the classical impressed the red and blue as the visual effects in the design of this animated film. Animated story is one of struggle history learning media new and more communicative and sharpen the imagination.*

**Keywords:** *animated film, 3D mix 2D, history*

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii

### Bab I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Rumusan Masalah .....	6
1.4. Tujuan Perancangan .....	6
1.5. Manfaat Perancangan	
1.5.1. Bagi Masyarakat.....	6
1.5.2. Bagi Akademis .....	7
1.6. Skema Perancangan .....	7

### Bab II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	
2.1.1. Animasi .....	8
2.1.2. Sejarah Animasi .....	8
2.1.3. Jenis Animasi .....	9
2.1.4. Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.1.5. Tentang Animasi 3D .....	14
2.1.6. Proses Pembuatan Animasi .....	15
2.1.7. Teknik Cell Shading/Toon Shading Rendering .....	18
2.1.8. Teknik dalam Membidik Kamera/Pengambilan Objek..	19
2.1.9. Penokohan/Perwatakan .....	22



2.1.10. Desain Komunikasi Visual.....	25
2.2. Studi Eksisting .....	30
2.3. Studi Komparator .....	31
2.4. Studi Kompetitor .....	35
<b>Bab III METODE PERANCANGAN</b>	
3.1. Definisi Operasional Judul	
3.1.1. Film Animasi .....	36
3.1.2. Sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato .....	36
3.2. Teknik Pengumpulan Data	
3.2.1. Data Primer .....	37
3.2.2. Data Sekunder .....	38
3.3. Analisis Data	
3.3.1. Analisis TOWS Matrik .....	39
3.3.2. Analisis 5W+1H.....	40
3.3.3. Consumer Insight .....	45
3.3.4. Consumer Journey .....	46
3.3.5. Point of Contact .....	48
3.4. Sintesa Data.....	49
3.5. Skema Pola Pikir .....	50
<b>Bab IV KONSEP DESAIN</b>	
4.1. Perumusan Konsep/Keyword.....	51
4.2. Penjabaran Konsep	
4.2.1. Konsep Verbal	
4.2.1.1. Pendekatan Kreatif Cerita .....	53
4.2.1.2. Pesan Moral .....	54
4.2.1.3. Sinopsis .....	54
4.2.1.4. Sequence .....	56
4.2.1.5. Storyline .....	57
4.2.2. Konsep Visual	
4.2.2.1. Gaya Visual.....	59
4.2.2.2. Format .....	62
4.2.2.3. Karakter.....	62

4.2.2.4. Setting Lokasi .....	63
4.2.3. Konsep Audio .....	64
4.2.4. Konsep Media	
4.2.4.1. Media Utama.....	65
4.2.4.2. Media Pendukung .....	65
4.3. Layout Desain	
4.3.1. Storyboard.....	66
4.3.2. Studi Karakter .....	77
4.3.3. Studi Environment .....	91
Bab V IMPLEMENTASI DESAIN	
5.1. Media Utama .....	97
5.2. Media Pendukung.....	99
Bab VI PENUTUP	
6.1. Kesimpulan .....	102
6.2. Saran .....	102

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Teknik Cell-Shading/Toon Shading .....	18
Gambar 2.2.	Teknik Pengambilan Gambar/Objek .....	21
Gambar 2.3.	Potongan Film Soerabaia 45.....	30
Gambar 2.4.	Potongan game Prototype 2.....	31
Gambar 2.5.	Potongan Film Frankenweenie .....	32
Gambar 2.6.	Potongan Film El Fin (The End) .....	33
Gambar 2.7.	Potongan opening Film RESIDENT EVIL DAMNATION ....	34
Gambar 2.8.	Poster Film Bendera Sobek .....	35
Gambar 4.1.	Ilustrasi rakyat Surabaya .....	60
Gambar 4.2.	Poster Film tentang perjuangan kemerdekaan.....	61
Gambar 4.3.	contoh visual tentara penjajah .....	61
Gambar 4.4.	Patung Jendral Sudirman.....	77
Gambar 4.5.	Foto Jendral Sudirman.....	77
Gambar 4.6.	Studi Karakter Sudirman .....	77
Gambar 4.7.	Studi pakaian Karakter Sudirman.....	78
Gambar 4.8.	Studi 3D Karakter Sudirman .....	79
Gambar 4.9.	Foto dari kiri Hariyono, Sudirman, dan Sidik .....	80
Gambar 4.10.	Studi Karakter Hariyono .....	80
Gambar 4.11.	Studi pakaian Karakter Hariyono .....	81
Gambar 4.12.	Studi 3D Karakter Hariyono.....	82
Gambar 4.13.	Studi Karakter Sidik .....	83
Gambar 4.14.	Studi pakaian Karakter Sidik.....	84
Gambar 4.15.	Studi 3D Karakter Sidik .....	85
Gambar 4.16.	Foto para pemuda Surabaya .....	86
Gambar 4.17.	Studi Karakter Wisnu Wibowo .....	86
Gambar 4.18.	Studi 3D Karakter Wisnu Wibowo .....	87
Gambar 4.19.	Ilustrasi Jenderal Mayor PPH Van Ham .....	88
Gambar 4.20.	Foto Wardrobe Belanda.....	88
Gambar 4.21.	Studi Karakter Mr. Ploegman.....	88
Gambar 4.22.	Studi pakaian Karakter Mr. Ploegman .....	89

Gambar 4.22. Studi pakaian Karakter Mr. Ploegman .....	89
Gambar 4.23. Studi 3D Karakter Mr. Ploegman.....	90
Gambar 4.24. Foto gedung Kempei Tai pertama kali dibangun hingga runtuh	91
Gambar 4.25. Studi Environment Gedung Kempei Tai .....	91
Gambar 4.26. Foto gedung Karesidenan tahun 1933 dan tahun 1950 .....	92
Gambar 4.27. Studi Environment Gedung Karesidenan .....	92
Gambar 4.28. Foto gedung Internatio dahulu hingga sekarang .....	93
Gambar 4.29. Studi Environment Gedung Internatio .....	93
Gambar 4.30. Foto Gelora Tambaksari tampak depan dan tampak dalam .....	94
Gambar 4.31. Studi Environment Gelora Tambaksari.....	94
Gambar 4.32. Foto Hotel Yamato .....	95
Gambar 4.33. Studi Environment Hotel Yamato .....	95
Gambar 4.34. Foto ruang perundingan di Hotel Majapahit .....	96
Gambar 4.35. Studi Environment Ruang Perundingan di Hotel Yamato .....	96
Gambar 5.1. Screenshot film animasi Api Joeang Dwiwarna.....	97
Gambar 5.2. Screenshot film animasi Api Joeang Dwiwarna.....	97
Gambar 5.3. Screenshot film animasi Api Joeang Dwiwarna.....	98
Gambar 5.4. Screenshot film animasi Api Joeang Dwiwarna.....	98
Gambar 5.5. Screenshot film animasi Api Joeang Dwiwarna.....	99
Gambar 5.6. Mouse Pad .....	99
Gambar 5.7. Cover dan Label CD.....	100
Gambar 5.8. Poster .....	100
Gambar 5.9. Banner .....	100
Gambar 5.10. T-shirt .....	101

## DAFTAR TABEL

Bagan 1.1.	Skema Perancangan .....	7
Tabel 3.1.	TOWS Matrik .....	39
Tabel 3.2.	Skema Pola Pikir.....	50
Tabel 4.1.	Perumusan Konsep .....	52

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Saat ini rasa nasionalisme terkikis seiring bergulirnya era globalisasi yang menuntut manusia untuk mementingkan kepentingan pribadinya sendiri dan melupakan kepentingan yang lebih besar, yaitu kepentingan masyarakat, bangsa maupun negara. Tidak boleh dilupakan bahwa nasionalisme di dalam segenap sanubari anak bangsa akan muncul ketika mengetahui bagaimana pertama kali para *founding fathers* memperjuangkan keutuhan bangsa, hal ini dapat diketahui melalui sejarah.

Indikasi itu diperparah lagi dengan fenomena berkurangnya peminat dan pemerhati sejarah dewasa ini, terutama dari generasi muda yang nantinya akan menjadi pemimpin-pemimpin bangsa. Pada masa ini cerita perjuangan para pahlawan Indonesia banyak dilupakan masyarakat terlebih lagi generasi muda karena telah masuk film-film asing yang menyebabkan berkurangnya pengetahuan tentang cerita perjuangan Indonesia, padahal aksi heroik dari bangsa sendiri juga tidak kalah menarik. Sejarah tidak hanya ajang menghafalkan nama-nama tokoh, peristiwa-peristiwa penting, dan tempat-tempat bersejarah semata. Lebih dari itu, makna dari setiap peristiwa yang akan berdampak pada peristiwa berikutnya. Hal ini yang seharusnya lebih digaris bawahi dalam belajar sejarah sehingga nilai-nilai kesejarahan bisa dipetik oleh orang yang mempelajarinya.

Sejarah yang telah dilupakan menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang peristiwa maupun perjuangan. Untuk mengingatkan kembali memori dalam sejarah diperlukan suatu media yang efektif. Sebagai salahsatu media yang efektif adalah film animasi yang terkait dengan sejarah perjuangan. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film live (Milania, 2010:2).

“Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar

kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Animasi Komputer atau sering disebut Animasi Digital adalah pembuatan gambar bergerak/*moving Image* dengan menggunakan komputer yang juga merupakan bagian dari *computer graphics* dan *animation*. Animasi Digital juga merupakan representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. Hasil ini kadang kala ditampilkan secara waktu nyata/*real time* untuk keperluan simulasi. Secara umum prinsip yang dipakai adalah mirip dengan grafika komputer 2D, dalam hal: penggunaan algoritma, grafika vektor, model frame kawat/*wire frame model*, dan grafika rasternya. Grafika komputer 3D sering disebut sebagai model 3D. Namun, model 3D ini lebih menekankan pada representasi matematis untuk objek 3 dimensi. Data matematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis hingga saat ditampilkan secara visual pada layar komputer atau printer. Proses penampilan suatu model matematis ke bentuk citra 2D biasanya dikenal dengan proses 3D rendering" (Prakosa, 2010:23).

Berdasarkan dari digital animation 3D, berbagai macam cara proses akhir atau *rendering* animasi. Salah satunya *Cell Shading* atau *Toon Shading* adalah cara *rendering* yang *non-photorealistic*, artinya tidak seperti sebenarnya/tidak realistis. Kalau dalam *game*, tentunya teknik ini dirender dengan *real time* dengan bahasa pemrograman dengan menggunakan *edge detection* dan teknik *toon shading* seperti *gooch* atau yang lainnya yang memerlukan pengetahuan *graphic programming* yang rumit, tetapi jika menggunakan *software* 3D hampir semua bisa untuk *rendering cell shading* yang didesain supaya bentuk tiga dimensi yang dihasilkan akan terlihat seperti gambaran tangan atau terlihat seperti gambaran komik atau kartun (Rismarinandyo, 2011:6).

Menurut Milania (2010:2) dewasa ini perkembangan film animasi begitu pesat, didukung dengan peralatan (komputer) yang sangat menunjang dalam pembuatan film animasi yang semakin menarik dan spektakuler. Namun industri Animasi dalam negeri belum berkembang secara maksimal. Meskipun karya animasi sudah layak tampil di layar kaca untuk keperluan iklan komersial atau memenuhi kebutuhan trik dalam film "live" yang tidak bisa diperagakan para

pemain film. Hasil karya animasi juga belum dikemas dalam bentuk industri, karena pemilik produksi masih menempatkan *animator* sebagai tenaga kerja *outsourcing* saja ditambah pemikiran masyarakat Indonesia kalau film animasi itu hanya film untuk anak-anak kecil.

Padahal pertumbuhan televisi swasta nasional dan berkembangnya pemirsah televisi harusnya dapat meningkatkan karya animasi lokal. Kenyataannya hampir seluruh film animasi yang ditayangkan mayoritas masih buatan asing. Selain keperluan televisi, keterampilan membuat animasi dibutuhkan juga untuk mencipta permainan (*game*), baik “*game online*” (biasanya berjenjang tingkat kesulitannya dan berkesinambungan dan membuat kecanduan pemainnya), maupun “*arcade*” (permainan pendek dan cepat). Karya ini justru diminati oleh masyarakat luas, bisa sebagai hiburan atau mendatangkan uang.

Menurut Akbar (2009:2) “karya animasi lokal yang belum maksimal bagi animator disebabkan tidak adanya dukungan dari pemangku kepentingan pada film animasi nasional. Kondisi ini diperparah juga dari murahnya harga beli stasiun televisi nasional yang menjauhkan mimpi animator untuk memperoleh keuntungan yang besar. Film animasi bisa juga mengembangkan daya imajinasi dalam membuat cerita atau keadaan yang tidak bisa dibuat oleh manusia biasa. Bebas berekspresi, mau menyindir orang, menyindir pemerintah atau yang lainnya tanpa membuat mereka tersinggung. Budaya lokal memang harusnya menjadi jualan kita yang mengaku memiliki banyak budaya dan etnis. Sedangkan animasi yang bertema tentang budaya maupun sejarah negeri sendiri jarang diangkat oleh *animator*. Berbeda dengan negara yang maju akan dunia animasi seperti Jepang, animasi dari Jepang atau lekat disebut “*anime*” lebih mengangkat budaya mereka sendiri walaupun dikemas secara modern. Tidak menutup kemungkinan budaya dan sejarah Indonesia yang lebih menarik dapat dikemas secara modern dan dipahami anak-anak jaman sekarang. Masalah yang sering dialami dalam pengembangan industri kreatif animasi adalah masih tergantungnya pada produk animasi asing”.



Solusi yang akan digunakan adalah membuat trobosan baru dalam industri kreatif animasi untuk merancang film animasi yang mengangkat sejarah Indonesia. Film animasi yang dirancang merupakan *Digital Animation* 3D, karena kemajuan teknologi jaman sekarang sehingga *Digital Animation* 3D dapat terlihat hidup dan nyata.

Seperti contoh film yang mengangkat tentang sejarah Surabaya yaitu film *Soerabaia 45*. Film tersebut menceritakan tentang semua aksi heroik *arek-arek Suroboyo* melawan penjajah yaitu Jepang dan Belanda. *Soerabaia 45* atau juga *Merdeka atau Mati* sebuah film garapan Imam Tantowi tahun 1990 menjadi salah satu alternative film perjuangan yang diangkat ke layar lebar. Meski isinya kurang bisa diketahui oleh semua orang karena dalam satu film terdapat 5 bahasa yang digunakan yakni Jepang, Inggris, Jawa, Indonesia dan juga bahasa Belanda, namun dapat menjadi bahan referensi untuk perbendaharaan film perjuangan yang pernah ada. Akan tetapi film ini hanya sedikit *viewer/penonton* dan terdapat pro & kontra. Dikarenakan lebih memilih dan melihat film buatan asing dari pada film buatan lokal, memang film buatan lokal tidak se bagus buatan asing.

Untuk cerita yang akan diangkat oleh penulis adalah cerita tentang sejarah Indonesia yang berasal dari kota Pahlawan, Surabaya. Cerita tentang penyobekan bendera di Hotel Yamato Surabaya. Cerita ini diangkat karena kebanyakan penerus bangsa lupa dengan sejarah yang terjadi di Indonesia khususnya cerita sejarah perjuangan bangsa Indonesia sangat heroik sekali dimana para pejuang asal Surabaya melawan penjajah yaitu Belanda.

Insiden Bendera di Surabaya terjadi pada tanggal 19 September 1945. Insiden dipicu oleh tindakan beberapa *eks-tawanan* yang baru saja dibebaskan oleh Jepang, menaikkan bendera merah-putih-biru di puncak Hotel Yamato di jalan Tunjungan, Surabaya. Tindakan orang-orang Belanda itu memicu kemarahan para pemuda setempat. Mereka menyerbu Hotel itu sekaligus nyaris menimbulkan pertumpahan darah. Beberapa pemuda memanjat puncak Hotel tersebut dan menurunkan bendera Belanda kemudian menyobek bagian biru dan mengibarkan kembali bagian merah-putih sebagai bendera Republik Indonesia (Pusat Sejarah, 1998: 24).

Melalui penyebaran kuisioner ke berbagai remaja khususnya daerah Surabaya dengan umur 16-19 tahun, dapat diketahui bahwa lebih banyak yang mengerti cerita sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato tapi lupa akan nama para pejuangnya dan lebih menyukai tokoh animasi asing, terlebih lagi tokoh animasi buatan Jepang. Melalui observasi beberapa stasiun televisi Indonesia mulai dari jam 05.00-24.00 masih menayangkan film animasi buatan asing.

*Stakeholder* film animasi Indonesia (pelaku, lembaga pendidikan, studio animasi, pengelola museum Tugu Pahlawan, pemerintah dan masyarakat) menyikapi animasi di Indonesia mempunyai kompetensi untuk melahirkan pelaku-pelaku animasi yang berkualitas dan semakin banyaknya masyarakat yang terlibat di bidang animasi. Film animasi di Indonesia akan menjadi salah satu pilihan dan komoditas yang dapat menyumbang devisa negara.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan perancangan film animasi 3D secara efektif yang bercerita tentang para pejuang Surabaya mengusir para penjajah dari tanah Surabaya dengan adanya insiden penyobekan bendera di Hotel Yamato Surabaya. Film animasi 3D *cell-shading* yang mampu mempengaruhi minat dan ketertarikan cerita para pejuang Surabaya mengusir penjajah yang dikemas secara berbeda dan tidak lupa akan memberikan edukasi untuk para remaja/generasi muda. Tidak hanya menggunakan teknik film animasi yang unik, namun juga ada *mixing*/penggabungan animasi yaitu animasi 2D dengan animasi 3D. Hal ini dikarenakan agar animasi tidak terlalu kaku jika hanya menggunakan animasi 3D. Serta penambahan efek-efek visual yang mendukung film animasi agar terkesan lebih dramatis. Animasi yang mengangkat cerita sejarah ini menggunakan *tone* warna hitam putih serta merah dan biru yang terdapat dalam efek visual dengan alasan agar terlihat kuno atau klasik. Terlebih lagi film animasi lebih komunikatif dan mengasah imajinasi untuk para generasi muda di bandingkan hanya sebuah buku cerita.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Film animasi Indonesia masih kalah bersaing dengan film animasi asing.
2. Sejarah bangsa Indonesia belum pernah diangkat dalam film animasi.
3. Remaja masih menyukai animasi buatan asing.
4. Sejarah bangsa Indonesia beserta para pejuangnya belum dibanggakan oleh para remaja.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang film animasi 3D mix 2D yang bercerita tentang sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato dengan judul “Api Joeang Dwiwarna” ?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Memperkenalkan cerita perjuangan bangsa Indonesia kepada generasi muda yang hilang di jaman modern ini karena telah kalah bersaing dengan film-film heroik dari luar Indonesia dan untuk mengingatkan kembali kepada audiens yang mengerti tentang cerita penyobekan bendera, tetapi dikemas dalam berbeda yaitu film animasi 3D *mix* dengan animasi 2D dengan *tone* warna hitam putih serta merah dan biru pada efek visual.
2. Mempertahankan cerita perjuangan di Indonesia khususnya di Surabaya.
3. Menambah sarana komunikasi dan pembelajaran yang baru untuk remaja.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

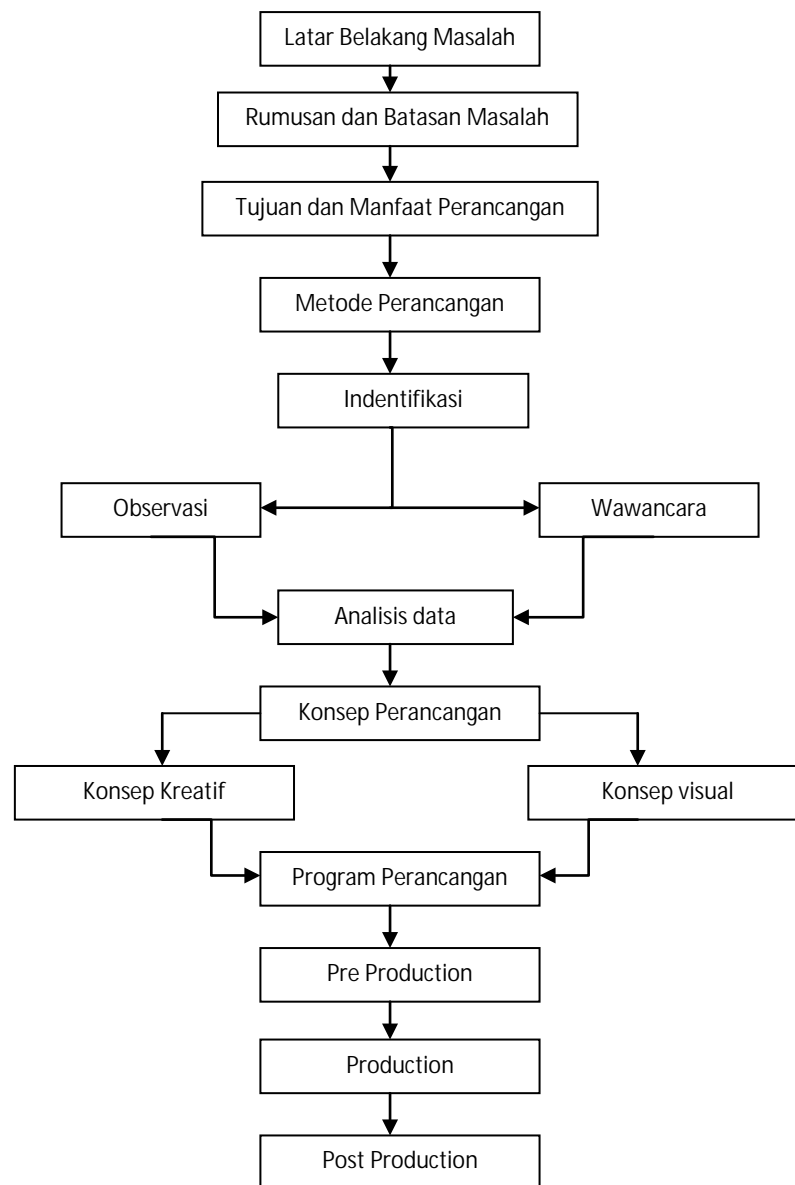
#### **Bagi Masyarakat**

1. Memahami cerita perjuangan bangsa Indonesia khususnya wilayah Surabaya melalui film animasi.
2. Menambah media presentasi film animasi yang berada dalam museum Tugu Pahlawan.
3. Menambah media bantu dalam pembelajaran sejarah selain buku.
4. Meningkatkan rasa nasionalisme generasi penerus bangsa.
5. Multimedia pembelajaran animasi sejarah.

### Bagi Akademis

1. Khasanah pengetahuan tentang film animasi sejarah perjuangan bangsa Indonesia khususnya sejarah penyobekan di Hotel Yamato.
2. Menambah referensi karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual perancangan film animasi sejarah penyobekan di Hotel Yamato di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

### 1.6. Skema Perancangan



Bagan 1.1. Skema Perancangan